

Check our profile at <http://desadaun.com> or email us: leaf-shinobles@lycos.com

Edisi Mei

Tilakoid

Buletin Pembelajaran Konsep Ilmiah Dasar
terbit tiap bulan

- Memelihara Mimpli ...
- Chicken Soup ...
- Trap and Treasure
- Pay It Forward
- Liquid Rainbow



Hiddenleaf



KANOPI

Alhamdulillah.. Buletin ini akhirnya bisa menemani waktu senggang pembaca kembali. Walaupun tidak sesuai dengan target untuk menyelesaikan buletin sebelum bulan Juni, dengan segala keterbatasan tim dengan kesibukannya masing-masing berusaha untuk meramu bacaan yang dapat bermanfaat untuk pembacanya. Dengan sedih hati kami kami harus menyampaikan buletin edisi Mei ini pada bulan Juni.

Setelah beberapa edisi hanya dapat dinikmati oleh beberapa guru di jogja, kini Tilakoid sudah bisa dinikmati secara luas oleh lebih banyak lagi guru di jogja. Sekarang buletin Tilakoid akan datang tiap bulannya melalui pos. Doakan kami supaya bisa tetap menjalankan distribusi lewat pos yaa.. Dengan pembaca yang insyaAllah akan lebih banyak dengan perubahan cara distribusi, kami terus berusaha untuk meningkatkan kualitas buletin, salah satunya adalah dengan menambah jumlah halaman dari 10 halaman menjadi 14 halaman sehingga lebih banyak lagi yang dapat kami bagi dengan pembaca.

Kolom DownloadableStuff kali ini diisi dengan tulisan dari ibu Regina Rukmorini di *KOMPAS* mengenai Pak Setiyana yang terus memelihara mimpinya untuk terus berinovasi. Kolom Eksperimentasi diisi dengan percobaan *Liquid Rainbow* yang telah dilakukan oleh Hiddenleaf Shinobies. Kolom KubuBuku dan ReviewFilm kembali menghadirkan ulasan yang menarik mengenai referensi bacaan dan tontotan yang dapat menyegarkan pikiran dan menginspirasi anda untuk menjadi lebih baik. Uniknya, kolom Jumal kali ini berisi ulasan *Trap & Treasure*, RPG (*role play game*) -yang tokoh-tokoh didalamnya juga menjadi cover buletin- yang dikembangkan oleh The Hiddenleaf Shinobies baru-baru ini. Game-game RPG yang biasanya dimainkan di komputer ini ternyata juga bisa dibuat secara manual dan bisa dilakukan di dunia nyata dengan media papan permainan, dadu dan kartu. Selain kolom-kolom utama juga ada kolom soul's bread dan quotes yang berisi cerita dan kalimat yang ringan dan renyah untuk dikonsumsi jiwa.

Semoga sajian kami kali ini dapat memberikan manfaat yang terbesar bagi kita semua. Terima kasih kami sampaikan dari hati yang paling dalam bagi para kontributor dan pihak-pihak yang memungkinkan buletin ini sampai ke tangan pembaca. Akhirnya kami ucapkan, Selamat membaca!

~redaksi

Acknowledgement

Penerbit "The Hiddenleaf Shinobies"
Kelompok diskusi sains yang bergerak dalam bidang pengembangan pendidikan sains untuk anak.
Penanggung Jawab Arkhadl Pustaka
ST. Pimpinan Redaksi Riska Vidyani
Sitasari Editor Sri Nawunghartanti
Alamat Bulaksumur F-14 Yogyakarta



Dahan & Ranting:

Memelihara Mimpi Untuk Berinovasi	2
Liquid Rainbow	5
Chicken Soup For The Teacher's Soul	6
Trap & Treasure	8
Pay It Forward	10
Menjadi Elang Atau Ayam	13



Downloadable Stuff

Memelihara Mimpi untuk Berinovasi

Setiap orang boleh bermimpi. Namun, yang tak kalah penting adalah upaya untuk mewujudkan mimpi tersebut. Setiap tahun, Setiyana (38) berusaha merealisasikan impian itu dengan terus-menerus berinovasi dalam metode pembelajaran kimia. Harapannya, dengan cara itulah murid-murid mau belajar dan menyukai pelajaran kimia. Semangat dan kegigihan Setiyana mewujudkan mimpi dibuktikan melalui prestasi yang dicetaknya tanpa henti. Akhir November 2007 lalu, ia meraih Juara I Lomba Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran, khusus untuk guru SMA. Ini gelar juara pertama yang untuk kelima kalinya dia raih dalam lomba serupa di tingkat nasional.

Setiyana mengatakan, keinginannya untuk berinovasi berawal dari rasa prihatin pada keterbatasan sarana yang dimiliki sekolah tempatnya mengajar, SMA Negeri 1 Bandongan, Magelang, Jawa Tengah. Harga alat-alat peraga yang mahal membuat sekolah yang berlokasi di lereng Gunung Sumbing ini harus puas mengajarkan materi pelajaran hanya dengan teks dalam buku ajar. Padahal cara itu, kata dia, hanya dapat menggali potensi murid dari aspek kognitif. "Cara ini jelas keliru. Untuk mengajar, guru tak boleh melupakan dua aspek lain, yakni psikomotorik dan afektif," ujar Setiyana.

Dengan mempertimbangkan aspek psikomotorik, setiap siswa diarahkan terampil membuat atau menciptakan sesuatu. Sedangkan aspek afektif dipakai dalam metode pengajaran untuk mengarahkan siswa agar memiliki sikap ilmiah, santun, dan kritis menyikapi sesuatu. Ketiga aspek tersebut tak dapat tergali tanpa menggerakkan para siswa untuk berpraktik dengan bantuan alat peraga. "Dengan keterbatasan yang ada, saya berusaha membuat murid memahami konsep pembelajaran kimia. Ini saya lakukan dengan alat atau bahan sederhana yang ada di sekitar kami," lanjut Setiyana.

Inovasi pertama yang dia lakukan adalah mengajarkan kimia dengan mengajak siswa beraktivitas di alam atau *outbond chemistry*. Pemahaman tentang materi pelajaran coba dikenalkan dengan reaksi-reaksi kimia sederhana dan dikemas dalam bentuk permainan. Misalnya, anak-anak berperan sebagai senyawa kimia yang lalu bergabung-gabung. Metode ini pun dinilai menarik. Cara ini dianggap menjadi metode pembelajaran terbaik dalam Simposium Inovasi Pembelajaran dan Pengelolaan Sekolah Ke-1 tingkat nasional yang diselenggarakan pada 2003.

Penghargaan itu memacu dia untuk terus berinovasi. Dia lalu mencoba membuat alat



peraga hujan asam dan alat uji emisi bahan bakar minyak. Percobaan ini masih berlanjut hingga kini. Alat bantu Gelar juara I yang Setiyana dapatkan dari Lomba Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran tingkat nasional tahun 2007, diperoleh atas hasil kerja Setiyana membuat alat peraga untuk mengenalkan pemahaman tentang koloid. Ia membuat tiga alat bantu sekaligus, yaitu menara kimia, kotak efek Tyndall, dan alat destabilisasi koloid.

Komitmentnya membuat alat peraga dari bahan sederhana terlihat di sini. Menara kimia, misalnya, dibuat dari kotak tempat bola tenis. Di dalamnya, siswa dibebaskan mengisinya dengan berbagai jenis zat cair dari berat jenis berbeda. Dengan cara itu murid belajar bagaimana dua zat dengan berat jenis berbeda selalu terpisah dan membutuhkan emulgator untuk mencampur zat tersebut menjadi satu. Sifat koloid yang memperlihatkan berkas sinar saat disorot cahaya ditunjukkan dengan kotak efek Tyndall. Kotak ini dibuat dari bekas kotak sepatu, dan cahaya didapatkan dari bola lampu kecil yang dihubungkan dengan saklar. Destabilisasi koloid juga tak memerlukan alat yang rumit. Cukup mengetahui emulgator dari koloid, destabilisasi dapat dilakukan dengan cawan atau gelas biasa. Protein yang menjadi emulgator pada santan dapat ditarik dengan bantuan beberapa tetes cuka.

Dengan alat-alat tersebut, murid-murid Setiyana dapat menguji zat-zat lain yang ada di sekitar mereka dan melihat apakah yang zat yang mereka uji termasuk koloid.

"Pada prinsipnya, saya ingin setiap siswa dapat memahami materi pelajaran melalui praktik, bukan sekadar menghafal," ujar Setiyana. Proses membuat alat-alat peraga tentulah tak sesederhana yang terlihat. Mulai dari ide hingga terciptanya sebuah alat, Setiyana menghabiskan waktu sekitar setahun. Setelah itu, dia baru menerapkan alat dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. "Dalam proses itulah, para siswa juga kerap mengkritik.

Dari pendapat yang mereka berikan, saya dapat menyempurnakan alat-alat peraga itu," cerita Setiyana. Sumber inspirasi Bagi Setiyana, siswa juga menjadi sumber inspirasi. Ide membuat alat peraga dapat muncul dari kebutuhan siswa saat mengikuti pelajaran di kelas. "Terkadang ide itu datang dari siswa saat kami ngobrol di luar kelas," ujar Setiyana yang juga menjadi pembimbing karya ilmiah remaja SMA Negeri Bandongan ini.

Agar tak ketinggalan zaman, ia rajin menyempurnakan alat-alat peraga yang dibuatnya berdasarkan informasi baru yang diaksesnya lewat internet atau buku baru yang dibelinya. Beruntung, istrinya, Eny Nastyanti, juga berprofesi sebagai guru kimia di sebuah SMA di Kecamatan Mungkid, Magelang. "Istri saya ikut menyumbang ide. Dia mendukung setiap upaya saya dalam membuat alat peraga," kata Setiyana. Bercerita tentang proses pembuatan alat peraga, Setiyana selalu menyimpan setiap ide yang muncul dalam agenda yang selalu dibawanya. Dengan demikian, begitu dia punya waktu senggang, catatan itu dapat dibuka dan



siap menjadi "bibit" untuk diwujudkan sebagai alat peraga. Mengenang saat di bangku SMA, Setiyana mengaku tak pandai pelajaran kimia. Nilai Setiyana untuk mata pelajaran kimia bahkan selalu menjadi yang terburuk jika dibandingkan dengan nilai mata pelajaran lain di rapornya. Keadaan itu justru memicunya untuk menekuni kimia.

Setiyana memilih program studi kimia untuk jenjang diploma tiga (D3) di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Ia lalu menjadi sarjana S1 dari IKIP

Yogyakarta yang kini menjadi Universitas Negeri Yogyakarta. Setelah bekerja sebagai guru, Setiyana tak punya impian lain kecuali membuat siswa menyukai dan memahami pelajaran Kimia. "Untuk itu, target saya setiap tahun membuat alat peraga baru dan metode pembelajaran yang menarik," ungkapnya.

Setiyana terus bermimpi, dan tetap berusaha mewujudkan setiap impiannya.

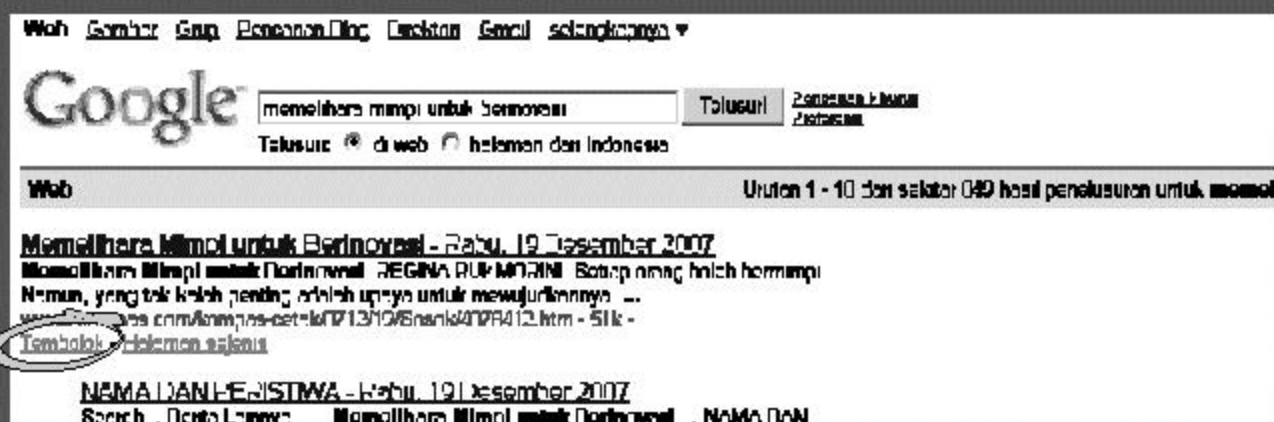
REGINA RUKMORINI (KOMPAS)

(Diambil dari <http://www2.kompas.com/kompas-cetak/0712/19/Sosok/4078412.htm> diunduh pada 24 Mei 2008 12.26 WIB; dengan sedikit editan-red.)



TipsKecil: Googling

Jika Anda menggunakan mesin pencari Google, anda bisa mendapatkan artikel-artikel koran yang berasal dari beberapa bulan yang lalu seperti artikel mBak Regina dari KOMPAS di atas. Namun, biasanya ketika di-klik artikel yang diinglnkan sudah tidak dapat diakses karena sudah dihapus pemiliknya.



Anda jangan khawatir, Google menyediakan fitur penyimpanan yang dinamai *Cache* atau *Tembolok* seperti gambar di atas. Klik saja temboloknya, dan anda akan mendapatkan artikel yang diinglnkan yang telah diarsip oleh Google.



Eksperimentasi

Liquid Rainbow

Liquid Rainbow (Pelangi Cair) merupakan salah satu percobaan yang memanfaatkan sifat zat cair. Dengan mengetahui sifat ini, kita dapat membuat percobaan sederhana yang mudah, cukup menarik, dan mengagumkan.

Alat dan Bahan

- 4 gelas yang sama (identik), kemudian gelas tersebut diberi nama gelas A, B, C, dan D
- 1 pewarna makanan merah
- 1 pewarna makanan kuning
- 1 pewarna makanan biru
- 1 pewarna makanan ungu
- gula pasir $\frac{1}{4}$ kg
- sendok makan.
- 1 tabung reaksi.
- 1 pipet
- gelas ukur

Langkah Percobaan:

1. Tuangkan 6 sendok makan gula pasir ke gelas A, kemudian tuangkan 200 ml air.
2. Tuangkan 4 sendok makan gula pasir ke gelas B, kemudian tuangkan 200 ml air.
3. Tuangkan 2 sendok makan gula pasir ke gelas C, kemudian tuangkan 200 ml air.
4. Tuangkan 200 ml air ke gelas D.
5. Teteskan beberapa tetes pewarna makanan merah ke gelas A hingga warna larutan menjadi merah.
6. Teteskan beberapa tetes pewarna makanan kuning ke gelas B hingga warna larutan menjadi kuning.
7. Teteskan beberapa tetes pewarna makanan biru ke gelas C hingga warna larutan menjadi biru.
8. Teteskan beberapa tetes pewarna makanan ungu ke gelas D hingga warna larutan menjadi ungu.
9. Ambil beberapa ml larutan dari gelas A dengan pipet, lalu tuangkan dengan hati-hati ke dalam tabung reaksi, hingga ketinggian 2 - 4 cm.





10. Ambil beberapa ml larutan dari gelas B dengan pipet, lalu tuangkan dengan hati-hati ke dalam tabung reaksi, hingga ketinggian 2 - 4 cm di atas larutan merah.
11. Ambil beberapa ml larutan dari gelas C dengan pipet, lalu tuangkan dengan hati-hati ke dalam tabung reaksi, hingga ketinggian 2 - 4 cm di atas larutan kuning.
12. Ambil beberapa ml larutan dari gelas D dengan pipet, lalu tuangkan dengan hati-hati ke dalam tabung reaksi, hingga ketinggian 2 - 4 cm di atas larutan biru.
13. Amati apa yang terjadi. Coba pikirkan sejenak mengapa hal tersebut dapat terjadi! Bagaimana jika gula pasir diganti dengan garam, apakah yang akan terjadi?

Hasil Eksperimen Edisi Lalu:

Api lilin 2 dapat terbang dari sumbunya karena udara panas yang dihasilkan oleh api lilin 1 (vertikal) mendorong api lilin 2 (horizontal) tersebut. Selain itu, udara panas ini akan menguapkan parafin lilin 1 (bahan baku lilin 1). Adanya uap paraffin yang ke atas dan oksigen yang cukup akan menjaga nyala api lilin 2, sehingga api lilin 2 mampu tetap menyala saat ia terbang meninggalkan sumbu lilin 2.

Percobaan ini membuktikan bahwa udara panas lebih ringan daripada udara sekitar sehingga udara panas dapat bergerak ke atas. Selain itu, percobaan ini dapat menjelaskan 3 komponen yang harus ada untuk membuat api yaitu panas yang cukup, oksigen, dan bahan yang mudah terbakar.

KubuBuku

Chicken Soup For The Teacher's Soul

Chicken Soup for the Teacher's Soul merupakan salah satu *Chicken Soup Series* yang menjadi *Best Seller* menurut New York Times dan USA Today. Buku yang disusun oleh Jack Canfield dan Mark Victor Hansen ini mengupas suka duka profesi guru dan dunia pendidikan formal yang dikenal setiap orang: sekolah. Sama seperti seri-seri lainnya, buku ini berisi

kisah-kisah nyata yang mengharukan, menggugah semangat, dan inspirasional. Setiap cerita di buku ini ditulis oleh orang yang benar-benar mengalami kejadian yang ditulisnya, dan setiap bagian cerita berasal dari kehidupan nyata.

Dari buku ini, anda akan menemukan banyak cerita yang membuka hati,

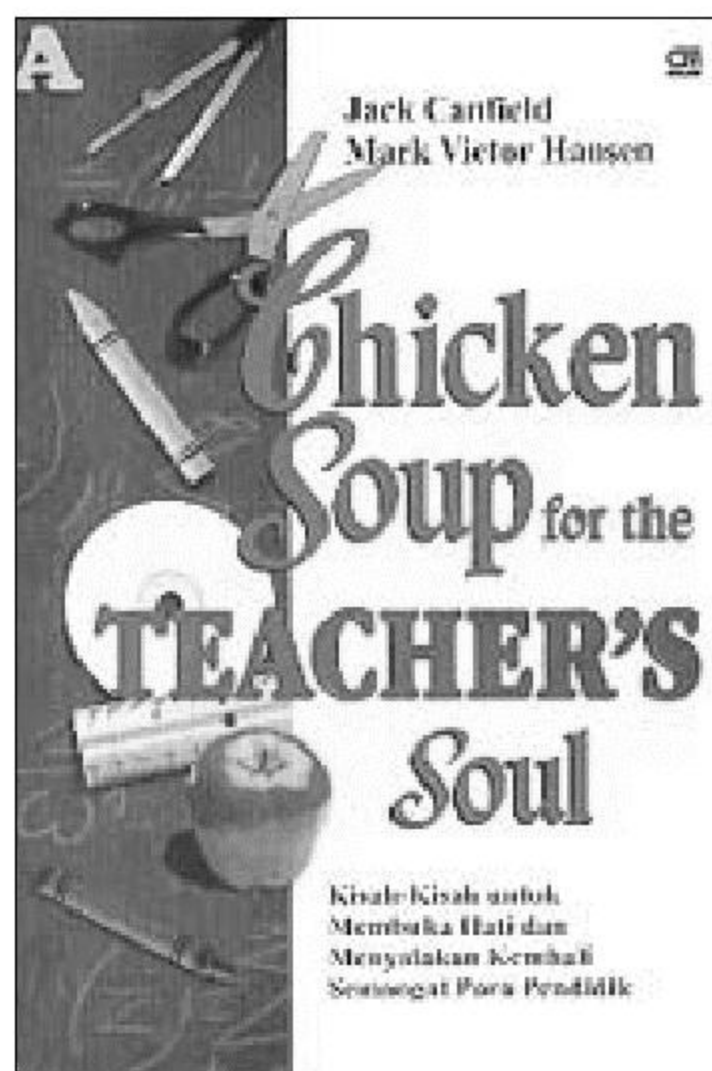


menyentuh jiwa dan menerangi semangat yang pudar. Profesi guru sangatlah vital dalam perkembangan suatu bangsa. Bagaimana tidak? Seorang presiden pun lahir dari didikan seorang guru TK. Namun kenyataannya, seorang guru masih harus berjuang menghadapi berbagai masalah seperti gaji rendah, kurikulum yang tidak menentu, kekerasan di sekolah, murid-murid bermasalah dan masih banyak lagi.

Di tulis puluhan pena yang berbeda dengan latar belakang profesi yang berbeda pula, seperti guru, penasihat, pengelola sekolah, konsultan pendidikan dan mantan murid, buku ini memberikan berbagai sudut pandang yang berbeda dalam melihat guru dan dunia pendidikan. Pembaca dapat melihat fenomena seputar sekolah, baik dari sisi pengajar maupun murid, bahkan dari sisi di luar guru dan murid, yang tidak secara langsung juga terlibat didalamnya. Pelbagai penulis dari beragam profesi berbagi apresiasinya untuk guru yang telah mengajar mereka, atas jasa para guru yang telah memberikan penerangan pada jalan yang telah mereka lalui.

Buku ini lumayan tebal, tercetak pada 542 halaman, tetapi anda tak perlu khawatir akan bosan dengan tebalnya buku karena setiap beberapa cerita, ada selingan ilustrasi lucu nan cerdas. Tiap cerita di buku ini hanya terdiri dari 6 sampai 8 halaman, dan di tiap akhir cerita pembaca akan merasakan keinginan untuk membaca cerita yang lainnya kembali.

Walaupun judulnya terdapat kata "for teacher's soul", buku ini sangat layak untuk



dibaca siapapun, semangat yang menjadi inti pengajaran dibawakan buku ini dengan universal. Saat merasa letih dengan tugas mengajar, ada baiknya Anda membuka halaman-halaman buku *Chicken Soup for the Teacher's Soul* ini untuk menemukan semangat Anda kembali.

Chicken Soup Series: Chicken Soup for the Teacher's Soul

Oleh : Jack Canfield, Mark Victor
H Penerbit : Gramedia Pustaka Utama
ISBN : 979-22-0963-8; 20404063
Tgl Penerbitan : Desember 2004
Halaman : 542
Ukuran : 13,5 x 20 cm



Trap & Treasure

Permainan Role Playing Game (RPG) Pertama yang Berbasis Papan Permainan

Apa itu *Trap & Treasure*

Berkeinginan mengenalkan suatu permainan yang menarik, penuh tantangan dan dapat melatih anak untuk cepat dalam mengambil keputusan, *The Hiddenleaf Shinobies* mengembangkan suatu bentuk permainan baru yang bernama *Trap & Treasure*. *Trap & Treasure* yang berarti jebakan dan harta ini dikembangkan dari permainan *Dungeon & Dragon* yang tenar di kalangan anak.

Bagi Anda yang pernah bermain *Dungeon & Dragon* tentu dapat merasakan metamorfosis indah dari permainan tersebut. *The Hiddenleaf Shinobies* mampu merubah permainan *Dungeon & Dragon* yang rumit dan abstrak menjadi lebih mudah dimengerti anak, melengkapi beberapa titik lemah permainan, dan menambahkan beberapa fitur baru sehingga terciptalah permainan *Trap & Treasure* yang segar dan tentu saja selalu menarik untuk dimainkan.

Serupa dengan permainan ular tangga atau monopoli, *Trap & Treasure* adalah permainan yang menggunakan alat bantu berupa papan permainan, dadu, pion pemain, kartu-kartu, dan lembar nilai. Tujuan dari permainan *Trap & Treasure*

adalah untuk menemukan 3 buah peti harta yang disimpan oleh *Treasure Master* pada tempat tersembunyi di dalam permainan. Petualangan mencari peti harta tersebut tidaklah mudah, karena sepanjang perjalanan pemain akan dihadapkan dengan jebakan-jebakan yang telah disiapkan oleh *Treasure Master*.



Trap & Treasure dapat dimainkan oleh 3 hingga 11 orang pemain bersamaan. Permainan diawali dengan memilih salah satu dari 5 karakter yang disediakan. Lima karakter tersebut masing masing memiliki kekuatan dan kelemahannya sendiri. Mereka adalah *Knight, Wizard, Merchant, Thief* dan *Archer*.

Permainan dimulai setelah para pemain memilih karakter dan menentukan titik awal pion dengan dadu.

Pemain melangkah sesuai angka lemparan dadu. Petak-petak di papan permainan ada yang memiliki keunggulan tertentu, misalnya memberi poin pengalaman, menghasilkan uang, membeli tiket masuk kota dan lain-lain.

Pada beberapa tempat di papan



permainan, ada juga petak yang berperan sebagai kota, hutan, gunung, sungai dan sebagainya.

Hal menarik dari permainan ini (yang tidak ada pada permainan berbasis papan lainnya) adalah fitur duel. Pemain dapat melawan pemain lainnya untuk memperebutkan kartu dan harta. Pemain yang menang duel akan memiliki semua peti harta dan kartu pemain yang kalah, pemain yang kalah harus meninggalkan permainan.

Pemain yang menemukan 3 buah peti harta adalah pemain yang menjadi pemenang *Trap & Treasure*.

Proses Pembuatan *Trap & Treasure*

Awalnya, proses pembuatan permainan ini hanya untuk iseng saja, namun dalam perkembangannya ternyata permainan ini cukup menarik minat anak-anak usia SD-SMP.

Permainan berjenis *board game* ini dikembangkan dalam beberapa tahapan. Awalnya permainan ini hanya digambar

manual dengan tangan di atas kertas ukuran A3. Dan dalam perkembangannya desain permainan ini kemudian dimasukkan dalam komputer menggunakan piranti lunak CorelDRAW.

Desain yang telah masuk dalam komputer memudahkan *The Hiddenleaf Shinobies* untuk merevisi papan, merevisi aturan, target permainan dan sebagainya.

Meski tak terkait langsung dengan sains, permainan ini cukup merangsang kreatifitas anak. Beberapa anak yang pernah bermain *Trap & Treasure* ini kemudian terdorong untuk mengembangkan dan membuat permainan sejenis di rumah, dan mereka mainkan bersama teman-teman mereka.

Epilog

Terkadang, anak belajar lebih banyak melalui kegiatan bermain. Hanya saja memang membutuhkan energi yang lebih besar bagi guru/fasilitator untuk menciptakan permainan yang mampu membuat anak mendapatkan manfaat dari permainan itu.

Kritik & Saran

mohon dilayangkan ke alamat surat:

Jl. Nogosari Lor No.3 Yogyakarta 55132

atau ke email: leaf-shinobies@lycos.com

Kami sangat membutuhkan masukan dari para pembaca sekalian. Terimakasih sebelumnya :)





Pay It Forward

Judul : Pay It Forward

Rating : 9 dari 10

Genre : Drama

Film Pay It Forward ini adalah film dengan genre drama yang pantas disebut sebagai film penggugah jiwa. Seperti setitik embun pagi hari yang hadir di antara terik mentari, film ini mengangkat tema ketulusan hati untuk berbagi dengan orang lain sementara film lain kebanyakan bercerita tentang perebutan kekuasaan dan pemuasan ego individual. Satu pujian dari kami, film ini mampu melelehkan hati yang beku dan air mata yang telah mengering sekalipun!

Berlatarkan sebuah kawasan di Amerika Serikat, film ini bercerita tentang seorang siswa SMP bernama Trevor (Haley Joe Osment) yang hidup dengan seorang ibu yang pemabuk bernama Arlene (Helen Hunt) yang bekerja di dua tempat sekaligus untuk menghidupi anaknya. Di waktu siang hari ia bekerja sebagai pelayan kafe, yang juga adalah tempat bermain judi, dan malam harinya ia bekerja sebagai pelayan bar dengan pakaian seronok. Arlene telah berjanji kepada Trevor untuk berhenti minum minuman keras, namun Arlene agaknya masih mengalah dengan nafsu. Secara sembunyi-sembunyi, Arlene minum



sesekali meski jumlahnya memang tak sebanyak dahulu.

Suatu hari, Trevor mengikuti pelajaran Ilmu Sosial di sekolah. Guru Trevor, Pak Simonet (Kevin Spacey), memberikan tugas awal sekaligus tugas akhir bagi para siswanya. Tugas tersebut adalah THINK



OF AN IDEA TO CHANGE OUR WORLD AND PUT IT INTO ACTION ! (pikirkan sebuah ide untuk merubah dunia kita, dan realisasikanlah ide ini dengan perbuatan) Tugas ini mungkin nampak sederhana namun sukar untuk dilaksanakan. Saat teman-teman Trevor mempresentasikan ide mereka yang muluk dan umum, Ide Trevor bertujuan untuk menciptakan dunia yang penuh tolong-menolong. Teknisnya, jika kamu menerima sebuah kebaikan dari orang lain, maka salurkanlah kebaikan tersebut dengan melakukan kebaikan kepada 3 orang lain. Dengan begitu, dari satu kebaikan awal, akan muncul kebaikan-kebaikan lain.

Dalam pikiran Trevor, Pay It Forward akan mengisi dunia hingga penuh dengan kebaikan. Target pertamanya kebaikan Trevor adalah seorang pemuda pecandu narkoba bernama Jerry. Pada mulanya, Trevor berhasil memberi semangat kepada Jerry, dan membuat ini sadar bahwa apa yang dilakukannya selama ini salah. Sayang, Trevor akhirnya tidak berhasil merubah kehidupan Jerry agar menjadi lebih baik. Kebaikan kedua Trevor adalah saat ia berusaha mengubah hidup temannya yang selalu dipukuli oleh temannya yang lain. Trevor memberi semangat temannya ini agar ia berani melawan, namun sekali lagi Trevor gagal. Trevor tidak berani membantu kawannya saat dipukuli, padahal semangat temannya untuk melawan hampir bangkit. Target kebaikan Trevor selanjutnya adalah Pak Simonet. Ia ingin merubah gurunya itu menjadi sebuah pribadi yang menyenangkan dan tidak kaku terhadap

murid-muridnya. Dalam hal ini, Trevor juga berusaha menjodohkan gurunya itu dengan ibunya sendiri.

Ini bukanlah hal yang mudah, Trevor harus berupaya dua kali lipat, ia harus merubah hidup guru sekaligus hidup ibunya. Ada adegan yang mengharukan ketika untuk sekian kalinya Trevor mengetahui bahwa ibunya masih ketagihan minum minuman keras. Mereka berdua bertengkar hebat, dan secara tidak sengaja Trevor berkata kasar kepada ibunya. "Aku tidak suka karena kau ibuku", kata-kata ini secara tidak sengaja terlepas dari mulut Trevor. Arlene, ibu Trevor, tidak dapat menahan amarah dan menampar Trevor untuk pertama kalinya. Sungguh, adegan ini sama sekali tidak menggambarkan keangkuhan seorang anak, adegan ini bernilai lebih dari itu. Pada adegan ini, penulis percaya emosi penonton serasa diaduk-aduk. Trevor memilih untuk kabur dari rumah. Dengan bantuan pak Simonet, Arlene mencari Trevor.

Beruntung mereka berdua dapat menemukan Trevor. Di adegan ini emosi penonton kembali terkuras. Adegan saat ibu dan anak ini akhirnya berbaikan sungguh sangat mengharukan. Trevor akhirnya berhasil menyatukan pak Simonet dan Arlene.

Hidup berjalan bahagia walau ternyata itu hanya sementara. Kebahagiaan mereka mulai terusik ketika ayah kandung Trevor, Ashlee, kembali hadir di antara mereka, dan memohon agar ia diberi kesempatan untuk menjadi ayah yang baik bagi Trevor.



Arlene memberikan kesempatan kedua untuk Ashlee karena ayah kandung Trevor ini mau untuk berubah. Ashlee merasa gembira namun di sisi lain, pak Simonet merasa dicampakan, begitu pula dengan Trevor. Trevor merasa sedih. Ternyata ayah kandung Trevor tidak sepenuhnya berubah, ia tetap menjadi seorang pemabuk dan berperangai kasar.

Suatu waktu, Ashlee meminta Simonet untuk kembali mendampingi Arlene, semua telah terlambat, Simonet merasa sakit hati. Pada bagian ini, penonton akan mengetahui bahwa Simonet kecil bernasib sama seperti Trevor. Pak Simonet juga memiliki ayah yang bengis, yang dalam keadaan mabuk membakar dirinya. Simonet tidak ingin kejadian itu menimpa Trevor. Dalam hatinya, Pak Simonet sebenarnya masih menyayangi Trevor dan Arlene, namun untuk kembali ke tengah keluarga Trevor, Simonet tidak memiliki keberanian.

Tibalah hari terakhir pengumpulan tugas ilmu sosial, Trevor merasa gagal dan terpukul karena dia merasa tidak mampu menjalankan idenya untuk mengubah dunia. Trevor tidak tahu, ide ini telah berkembang pesat di Las Vegas.

Banyak orang yang sependapat dengan Trevor dan telah mendapatkan dampak baik dari ide ini. Ada seorang wartawan yang berinisiatif mencari asal usul munculnya ide 'Pay It Forward' ini. Wartawan ini berhasil menemukan Trevor. Trevor diwawancarai oleh TV. Saat wawancara, Trevor menyampaikan

keinginannya agar ibu dan pak Simonet kembali bersatu (tentu secara tersirat).

Film Pay It Forward adalah salah satu film yang memiliki ending mengejutkan. Semua hal kelihatannya akan menuju ending yang bahagia. Dugaan ini tidak terjadi. Selepas wawancara, Trevor yang beranjak pulang melihat temannya kembali dipukuli (di tempat lain, ternyata pak Simonet dan ibunya telah kembali bersatu). Trevor teringat pengalamannya dahulu saat Trevor gagal memberi kebaikan pada temannya itu. Kali ini Trevor tidak takut lagi dan ikut membantu, namun siapa sangka ternyata keputusan Trevor ini menjadi akhir dari hidup Trevor. Seorang pengeroyok membawa pisau dan melukai Trevor, Trevor terluka dan akhirnya Trevor tewas.

Adegan tewasnya Trevor adalah klimaks film Pay It Forward yang sangat menyedihkan. Sepanjang film, penonton melihat kegigihan Trevor dan keberhasilan ide Trevor yang ternyata telah membuat banyak orang berubah (ternyata keberhasilan Trevor ini disebabkan oleh Jerry, yang menolong seseorang yang hampir bunuh diri, dan ide 'Pay It Forward' yang diceritakan Jerry pada orang itu menjadi tersebar pesat) dan di akhir film, penonton menerima kenyataan bahwa impian Trevor sendiri untuk melihat ibu dan gurunya bersatu belum terlaksana, karena ia telah meninggal terlebih dahulu.

Film ini ditutup dengan adegan Arlene dan Simonet menonton tayangan rekaman Trevor di televisi. Tanpa mereka kira, telah banyak orang berkumpul di kediaman



almarhum Trevor dengan membawa lilin dan bunga sebagai tanda berduka. Semua yang hadir meneteskan air mata dan dari kejauhan terlihat antrian mobil panjang yang semuanya ingin memberi

penghormatan terakhir untuk Trevor di kediamannya. Film Pay It Forward ini sungguh merupakan tontonan yang menggugah hati.

Soul's Bread

~Menjadi Elang Atau Ayam



Seorang petani menemukan telur elang dan menempatkannya bersama telur ayam yang sedang dierami induknya.

Setelah menetas, elang itu hidup dan berperilaku persis seperti anak ayam, karena mengira dirinya memang anak ayam.

Pada suatu hari, ia melihat seekor elang yang dengan gagah terbang mengarungi angkasa. "Wow, luar biasa! Siapakah itu?" katanya penuh kekaguman. "Itulah elang. Raja segala burung," sahut ayam di sekitarnya. "Kalau saja kita bisa terbang ya ... luar biasa." Para ayam menjawab, "Ah, jangan mimpi! Dia makhluk angkasa, sedang kita hanya ayam!" Demikianlah elang itu makan, minum, menjalani hidup dan akhirnya mati sebagai seekor ayam.

Nasib sepenuhnya ada di tangan kita. Langkah pertama untuk memulai perubahan adalah menyadari bahwa perubahan itu ada di tangan kita sendiri. Perubahan nasib tidak akan datang dari orang lain.

Benar bahwa kita tak dapat memilih lingkungan kita, tetapi kita selalu dapat memilih tindakan apa yang akan kita lakukan. Memang ada hal-hal di dunia ini yang berada di luar kekuasaan kita. Kita tidak bisa menentukan jenis kelamin kita, dimana kita dilahirkan atau bagaimana kita akan mati. Tapi kita senantiasa bisa menentukan perilaku kita, kita bisa mengendalikan sikap dan tindak tanduk kita sendiri.

Kesadaran bahwa nasib ada di tangan kita sendiri akan memberikan dampak yang signifikan dalam hidup kita. Benar, akan ada pengaruh dari luar dalam kehidupan kita. Namun, hal itu sebatas mempengaruhi bukan menentukan!

Kesadaran semacam itu akan membuka mata bahwa kita bisa menjadi apa yang kita inginkan. Kenalilah bakat yang ada di dalam diri Anda. Bakat-bakat ini boleh jadi terkubur oleh situasi dan kondisi. Padahal, bila Anda mengoptimalkan bakat Anda, mungkin akan ada perubahan yang dahsyat dalam kehidupan Anda ke arah

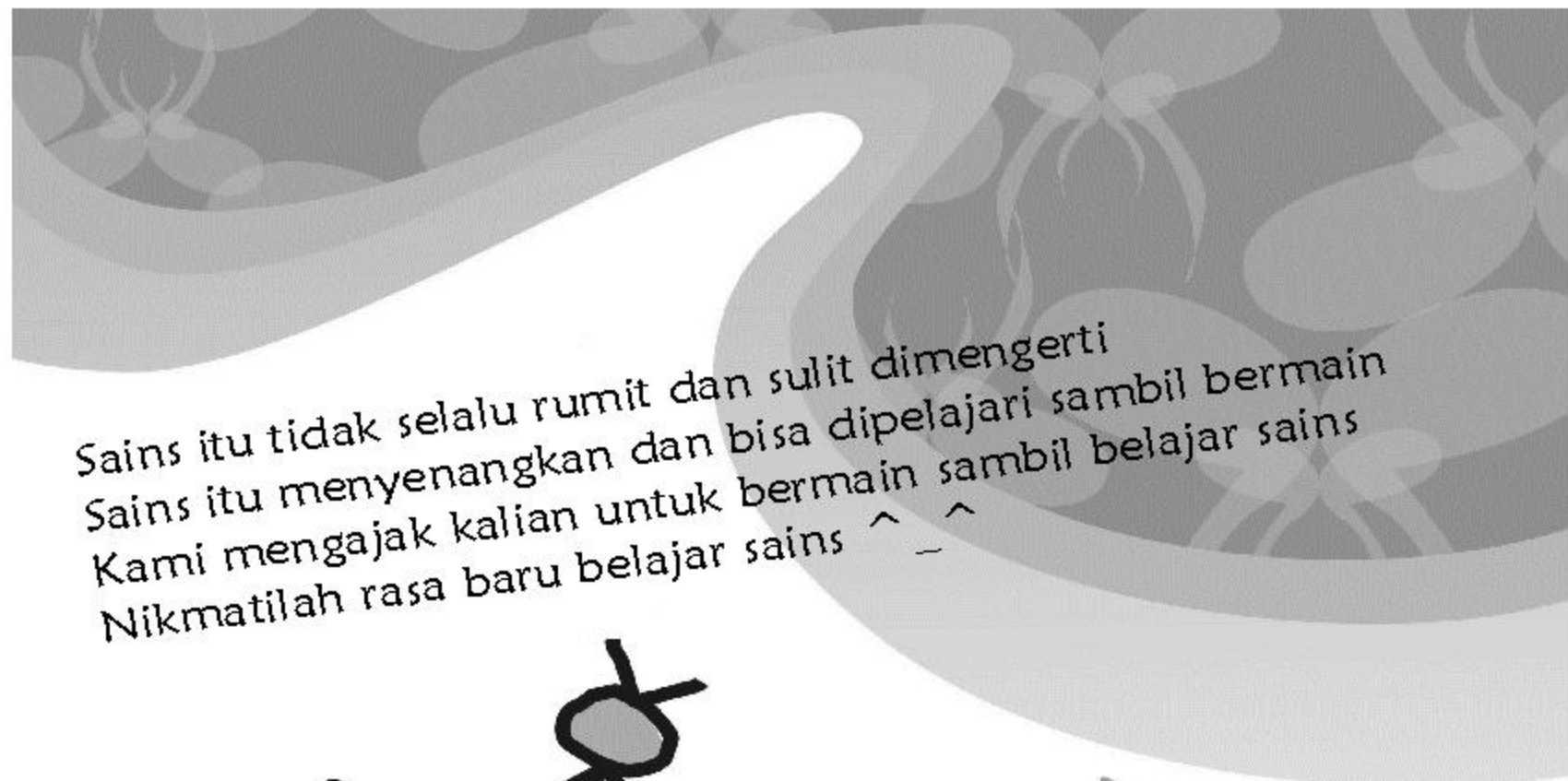


yang lebih baik. Karena sebenarnya, seringkali kita "mengunci" diri kita sendiri dengan berbagai label yang diciptakan lingkungan ataupun kita ciptakan sendiri.

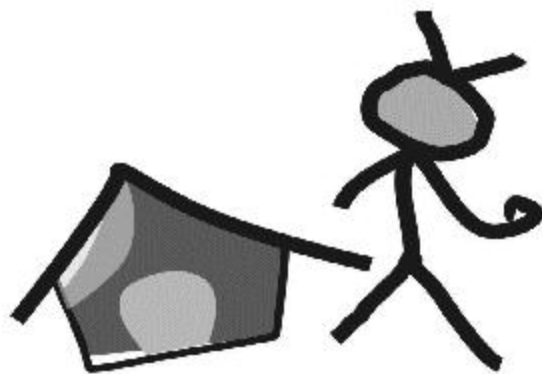
Siapa tahu, Anda adalah seekor elang bukan seekor ayam.

Terbang!!

Sumber: Motivasi Net



Sains itu tidak selalu rumit dan sulit dimengerti
Sains itu menyenangkan dan bisa dipelajari sambil bermain
Kami mengajak kalian untuk bermain sambil belajar sains
Nikmatilah rasa baru belajar sains ^ _ ^



CP: Tejo 0818 0418 1121

email: twejo@yahoo.co.id

Quote

"Pak Harfan memberi kami pelajaran pertama tentang keteguhan pendirian, tentang ketekunan, tentang keinginan kuat untuk mencapai cita-cita. Beliau meyakinkan kami bahwa hidup bisa sedemikian bahagia dalam keterbatasan jika dimaknai dengan keikhlasan berkorban untuk sesama. Lalu beliau menyampaikan sebuah prinsip yang menyelinap jauh ke dalam dadaku serta memberi arah bagiku hingga dewasa, yaitu bahwa hiduplah untuk memberi sebanyak-banyaknya, bukan untuk menerima sebanyak-banyaknya". Dikutip dari Andrea Hirata dalam bukunya, Laskar Pelangi.

“Bangkit itu aku, untuk Indoneslaku.”

**Kontributor: Eksperimentasi IBNU GHOLIB ReviewFilm ARIEF HARTAWAN PUTRA
Jurnal ABIDZAR RASYID RIDHA, ARKHADI PUSTAKA KubuBuku TULUS HAMDANI
Layout RISKA VIDYANI SITASARI, SRI NAWUNGHARTANTI**